= STURMMÜNZEN =

Spielaufbau:

- Wollt ihr die Sturmmünzen verwenden, entfernt alle Berge aus dem Spiel.
- Legt die Sturmmünzen auf die Verbindungen mit den folgenden Symbolen: ▲▲
- Wählt für jedes Symbol zufällig eine der beiden Verbindungen.

Spielablauf:

- Wenn zwei Gebiete, die mit einer Sturmmünze verbunden sind, komplett erforscht sind, darf der Stamm mit der Zeltmehrheit (dabei zählt die Summe der Zelte aus beiden Gebieten) entscheiden, ob die Sturmmünze zur nächsten Nummer in aufsteigender Reihenfolge bewegt wird oder ob sie auf der aktuellen Position verbleibt. Bei einem Gleichstand wird die Sturmmünze bewegt.
- Am Ende des Spiels werden die Verbindungen, die mit Sturmmünzen besetzt sind, nicht gewertet.

= METALLTOTEM =

Das Metalltotem kann anstelle des Totemverbindung-Wertungsmarkers verwendet werden oder als eigenständiges Spielelement mit folgenden Regeln:

= WANDERNDES TOTEM =

Spielaufbau:

- Legt das Metalltotem auf die Verbindung Nummer 1.

Spielablauf:

- Wenn du ein Totem in einem Gebiet benachbart zur Verbindung mit dem Metalltotem platzierst, darfst du am Ende deines Zuges 1 der folgenden Aktionen ausführen:

  A. Werte sofort die Verbindung mit dem Metalltotem für alle beteiligten Stämme, selbst wenn diese Wertung niemandem Punkte generiert. Dann bewege das Totem zur nächsten Nummer in aufsteigender Reihenfolge.
  Falls sich das Metalltotem auf der höchsten Verbindungsnummer befindet und bewegt werden muss, entferne es vom Spielfeld.

  B. Lass die Aktion verfallen.

= ATLAS =

= SCHWIMMENDE LÄNDER =

- Befolge die Regeln vom Grundspiel.
- Totems dürfen nicht auf das Tundragebiet platziert werden.
- Verbindungen dienen auch als Weg für die Siedlungsbildung.

= EISKALTE MASSE =

- Befolge die Regeln vom Grundspiel.
- Verbindungen 1 und 11 befinden sich auf denselben Gebieten.